



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

La Influencia del Cine en el Videojuego:
Acercamiento entre los dos medios audiovisuales

The Influence of Cinema in the Video Game:
Approach between the two audiovisual media

Autor:

Álvaro Saz Rodrigo

Director:

Don Javier Martínez Molina

Facultad: Filosofía y Letras
Año: 2020/2021

RESUMEN

El cine y los videojuegos son dos medios artísticos que pertenecen a industrias dispares. Sus nacimientos son relativamente recientes y han tenido tanto el pasado siglo como el presente para desarrollarse y evolucionar. El hecho de ser coetáneos en el tiempo les ha llevado a gestar una estrecha relación y a tomar como influencia elementos propios del otro para configurar sus lenguajes audiovisuales.

Palabras clave: videojuegos, cine, influencia, interactividad, lenguaje cinematográfico.

ABSTRACT

Films and video games are two artistic mediums that belong to disparate industries. Their births were relatively recent and have had both the past century and the present to develop and evolve. This coetaneity has led them to develop a close relationship and to take the other's own elements as their influence to configure their audiovisual languages.

Key words: videogames, film, influence, interactivity, film language.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	4
1.1. ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	7
1.2. METODOLOGÍA.....	9
1.3. HIPÓTESIS.....	11
2. INFLUENCIAS ENTRE CINE Y VIDEOJUEGOS.....	12
2.1. LA BREVE ACERCAMIENTO DEL CINE AL VIDEOJUEGO.....	14
2.2. EL INFLUJO DEL CINE EN EL VIDEOJUEGO.....	21
3. CASOS CONCRETOS.....	26
3.1. NARRACIÓN INTERACTIVA.....	26
3.2. NAUGHTY DOG.....	30
3.2.1. UNCHARTED.....	31
3.2.2. THE LAST OF US.....	34
3.3. AUTORES EN EL VIDEOJUEGO.....	37
3.3.1. HIDEO KOJIMA.....	38
3.3.2. DAVID CAGE.....	42
4. CONCLUSIONES.....	46
5. BIBLIOGRAFÍA.....	48

1. INTRODUCCIÓN

Durante las últimas décadas, la industria del videojuego se ha desarrollado exponencialmente. A pesar de su breve historia, el medio ha ido evolucionando de forma constante y se ha convertido en el método de ocio predilecto para muchas personas en todo el mundo.

Desde su nacimiento, con simples obras como *Spacewar!* (1962) o *Pong* (Atari, 1972), hasta las proezas tecnológicas actuales, *Resident Evil Village* (Capcom, 2021) o *The Last of Us 2* (Naughty Dog, 2020), por ejemplo, los videojuegos siempre han gozado de una característica definitoria: la interactividad. Este elemento permite una mayor conexión con el jugador/espectador y formar parte de experiencias nuevas jamás vistas.

Para conseguir esta característica, el videojuego recurre a otro elemento determinante como es la kinestética, la sensación de controlar un cuerpo que no es el tuyo. Esta sensación de juego está conformada por tres aspectos: el control en tiempo real, el espacio simulado y el pulido. Mediante la unión de ellos se obtiene una retroalimentación constante de lo que se maneja en un lugar por el cual uno se desplaza y que consta de varios recursos audiovisuales que completan y venden cada momento de juego. Y es que lo que hace a cada juego una experiencia distinta es esa sensación de movimiento. Mientras que, por ejemplo, los videojuegos de *Devil May Cry 5* (Capcom, 2001-2019)¹ son más vertiginosos por su fluidez y agilidad en el combate, los videojuegos de *Dark Souls* (From Software, 2012-2016)² se caracterizan por la lentitud en cada acción y cada movimiento se siente que pesa.

Por otra parte, dentro de ese pulido que conforma la kinestética, el videojuego se sirve de elementos artísticos para su propia configuración. La música, la pintura, la arquitectura o el cine han influenciado al medio a la hora de conformar la estética y la narrativa de muchas de sus obras. Es por ello que han aparecido

¹ Xuses (2021): *DMC5SE These Vergil Combos Will Break Your Controller Devil May Cry 5: Special Edition*, YouTube [17/enero/2021] (en línea): <https://www.youtube.com/watch?v=l4k-eY8pplk>

² Boss Fight Database (2016): *Dark Souls 3: Lothric, Younger Prince and Lorian, Elder Prince Boss Fight*, YouTube [16/abril/2016] (en línea): <https://www.youtube.com/watch?v=rk6mzf240Ew>

en los últimos años muchos defensores del videojuego como una nueva forma de arte. Sin embargo, no todos piensan lo mismo y se ha generado un debate entre si debe considerarse o no como un medio artístico. Charlas TED como la de María Luján³ o la de Kellee Santiago⁴ apoyan y defienden el poder expresivo y comunicativo que tiene el videojuego. Luján manifiesta que no solo son un método de entretenimiento para niños, sino que van más allá. Conectan con las personas, producen belleza y analizan la sociedad al igual que el arte de calidad. Santiago, desarrolladora de juegos tan aclamados como *Journey* (thatgamecompany, 2012) y expresidenta de la compañía, argumenta en contra de la postura negacionista del ya fallecido Roger Ebert. El famoso y reconocido crítico de cine escribió un artículo en 2010⁵ en el que explicaba por qué el videojuego no puede ser reconocido como arte. Los tres motivos que Ebert daba son que los videojuegos no enriquecen nuestras vidas, dependen de la victoria y la derrota y que los jugadores son los que tienen el control. El debate sigue estando abierto una década después, aunque la aceptación del videojuego es cada vez más palpable.

Curiosamente la crítica proviene de un profesional de la industria del cine, quizá el medio que más relación guarda con el videojuego. Ambos comparten el audiovisual como forma de expresión y el medio interactivo bebe mucho en cuanto a influencias, incluso sus orígenes son parecidos. Y es que el cine ya pasó por ese proceso de repudiación anteriormente. En sus inicios, allá por el 1895, el invento de los hermanos Lumière tomó al teatro como referencia principal. Era un invento nuevo, incomprendido y tan poco desarrollado que nadie tenía idea ni de cómo interpretarlo. No fue hasta el descubrimiento del corte y los ensayos con el montaje cuando el cine adquirió su propio lenguaje. Finalmente, el talento de los cineastas y el paso del tiempo dio la razón a este medio convirtiéndose posiblemente en la mayor manifestación artística del siglo

³ TED en Español (2016): *¿Por qué son obras de arte los videojuegos?* | María Luján Oulton, YouTube [5/febrero/2016] (en línea): <https://www.youtube.com/watch?v=IO6X1nZuAOc>

⁴ TEDx Talks (2009): *An argument for game artistry* | Kellee Santiago | TEDxUSC, YouTube [17/agosto/2009] (en línea): <https://www.youtube.com/watch?v=K9y6MYDSAww&t=254s>

⁵ Ebert, Roger (2010): *Video games can never be art*, RogerEbert.com [16/abril/2010] (en línea): <https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art>

XX.

El videojuego, en cambio, aún no ha encontrado su entidad propia. Como indica Dayo en su vídeo *El Ciudadano Kane de los videojuegos no existe*⁶, la obra de Orson Welles de 1941, esa que reúne todos los elementos particulares del lenguaje cinematográfico y que tanto adora Ebert, aún no ha aparecido en el videojuego por esos problemas de identidad que el medio interactivo arrastra. Es por ello que sigue escudándose tanto en el cine, es un “hermano mayor” que le ayuda a desarrollarse. Porque el cine ya vivió lo que sufre el videojuego en la actualidad y consiguió evolucionar hasta convertirse en lo que es ahora. Tal es el influjo y la falta de entidad por parte del videojuego que, además de incorporar el lenguaje cinematográfico en su creación, hasta se celebran una variación de los Oscar, los Game Awards.

Cuando los juegos no eran nada más que píxeles, el cine ya estaba presente. Tomohiro Nishikado se vio influenciado por *Star Wars* (George Lucas, 1977) a la hora de originar *Space Invaders* (1978). Incluso el legendario Shigeru Miyamoto se basó en el *King Kong* (Merian C. Cooper) de 1933 y en el argumento de *Popeye* para realizar su primer videojuego, *Donkey Kong* (Nintendo, 1981).

En la actualidad, el avance de la tecnología está ayudando a los desarrolladores de videojuegos a incorporar mejores elementos. La potencia actual de las consolas y ordenadores permiten crear obras con una narrativa y estética iguales o superiores a las de una película. Además, el desarrollo de la jugabilidad y las nuevas mecánicas, es decir, cómo afectan las acciones del jugador en el videojuego, está imponiendo esa identidad propia, un lenguaje propio que les está separando poco a poco de los otros medios.

Tal es el nivel de desarrollo que cada vez más se está abogando por el fotorrealismo. Las empresas saben que muchos de los jugadores priman ante todo la capacidad gráfica de un videojuego, y en la actualidad, todos los juegos Triple A, los blockbústeres del videojuego, están enfocados en llevar al límite las consolas. No obstante, la historia de estas obras y cómo se cuenta está

⁶ DayoScript (2018): *El Ciudadano Kane de los videojuegos no existe – Post Script*, YouTube [17/mayo/2018] (en línea): <https://www.youtube.com/watch?v=5pX6CfsWgHw>

empezando a ganar popularidad también entre los jugadores.

El espíritu de contar algo lleva desde los inicios del videojuego. Debido a las limitaciones que el medio tenía, la narrativa no estaba tan desarrollada hasta el punto que en ocasiones ni existía. Sin embargo, hay obras como *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986) que han vivido una evolución a lo largo de su historia. De nuevo, Miyamoto contaba una historia, esta vez sobre un caballero llamado Link que debe derrotar al tirano Ganon, que quiere destruir el reino de Hyrule. El juego fue el primero en establecer un mundo no lineal, un mundo abierto que explorar. La tecnología del momento era escasa, pero consiguió reinventar el medio con una gran narrativa y jugabilidad. Y la saga no ha dejado de reinventarse hasta ahora gracias a la aparición del 3D y del desarrollo de mecánicas que favorecen la experiencia del jugador. Es por ello que entregas como *Ocarina of Time* (1998), *Majora's Mask* (2000) y *Breath of the Wild* (2017) son considerados tres de los mejores juegos de la historia.

1.1. ESTADO DE LA CUESTIÓN

Los videojuegos y el cine son dos industrias distintas y cada una sigue su senda. No obstante, les une lo audiovisual y el respeto mutuo entre ellos los ha llevado a coger influencias el uno del otro.

Realmente, pocos autores son los que se han aventurado a tratar y relacionar ambos mundos, al menos de forma analítica y profundizando en qué elementos incorpora cada medio. Normalmente, los redactores y comunicadores de medios hablan del vínculo entre cine y videojuegos cuando se producen adaptaciones. Más a menudo vemos representaciones de sagas de videojuegos en la gran pantalla. Por desgracia, acaban siendo muy desafortunadas.

Así pues, encontramos dos escritores que sí van un paso más allá y desengranan cuáles son las influencias que hay entre ellos. El primero de ellos es José María Villalobos, escritor del libro *Cine y Videojuegos: Un diálogo transversal* (2015). El libro recoge y edita artículos que el propio Villalobos escribió a lo largo de su carrera como redactor en las webs Vida Extra, Xataka y

Blogdecine. De una forma libre y combinando el ensayo con el relato, el autor reflexiona sobre los encuentros entre ambos mundos. También, hace particular a este libro su aproximación a los dos medios con similitudes jamás pensadas en un primer momento y no cayendo en la tentación de hablar solo sobre las adaptaciones y sus referencias claras y explícitas.

El otro autor que trata de unir cine y videojuegos es José Altozano, más conocido como Dayo en el mundo de Internet. En 2017 escribió *El videojuego a través de David Cage* y, como bien indica el título, relacionará el videojuego y el cine por medio de la obra del francés David Cage. El director creativo de la compañía Quantic Dream siempre se ha caracterizado por ser un duro defensor del videojuego como medio expresivo, y para llevar a cabo sus obras adopta el lenguaje cinematográfico al videojuego dando más peso a la narrativa que a la propia jugabilidad en sus obras. Pero Dayo no solo habla de Cage, sino del videojuego en general. De cómo mediante su lenguaje y mecánicas puede contarnos una historia. Cabe destacar el capítulo cuatro de este libro, dedicado completamente a cómo ha incidido el cine en los videojuegos a lo largo de su historia, ya sea por la imitación de películas, por la intrusión de actores o hasta por los planos usados.

Sin lugar a dudas, Dayo es la persona que más ha analizado el cruce entre estas dos formas de arte. Además de escribir este libro, su canal de YouTube explora con la misma profundidad y capacidad analítica lo que hay detrás del videojuego. Si bien es cierto que el canal trata fundamentalmente sobre este género, también le gusta apoyarse desde la perspectiva del cine para hacer comparaciones o para explicar conceptos que se aplican también en el videojuego. Es remarcable también la forma en la que trasmite su contenido, siempre usando lo humorístico y haciendo que el contenido sea más ameno y entendible.

Otro canal de YouTube que explora de vez en cuando las similitudes entre cine y videojuegos es el de Charlie Knight. Este creador de contenido analiza aspectos de películas o videojuegos que le llaman la atención, ya sea el guion, los personajes, la puesta en escena o la filosofía detrás de la obra.

Por otro lado, ciertas revistas especializadas de cada medio, ya sea *3DJuegos*

o *Eurogamer* si hablamos de videojuegos, y *Sensacine* o *Espinof* en el caso del cine, de vez en cuando publican artículos y vídeos en sus respectivos canales de YouTube que tratan la relación entre el mundo del cine y del videojuego. Lo más destacable es *Press Start*, una sección dentro del canal de *Sensacine* y protagonizada por el crítico de cine Alejandro G. Calvo. A pesar de que la sección solo tiene dos vídeos, uno dedicado a *The Last of Us 2* y otro a *Ghosts of Tsushima* (Sucker Punch Productions, 2020), el crítico desmenuza la historia de las desarrolladoras y cómo la cinematografía ha influido en la creación de estas obras.

A estos medios se les suman blogs y revistas web más pequeñas, que aportan su grano de arena y vierten sus conocimientos en Internet. Muchos artículos comparan narrativas o estéticas de películas y videojuegos, y otros explican qué es lo que influye en cada medio.

1.2. METODOLOGÍA

El resultado de este análisis viene de la previa investigación de diferentes fuentes bibliográficas que tratan de la influencia del cine en el videojuego y viceversa. Los libros de Villalobos y de Dayo han servido de cabecera a la hora de detallar ciertas características de cada medio y su influjo en el otro.

Como ambos se rigen por lo audiovisual, el vídeo ensayo es un contenido muy habitual a la hora de hablar sobre este tema. La inclusión de extractos de películas, series y videojuegos en el vídeo ayuda al entendimiento de la información. Por ello, también se ha aprovechado este contenido a la hora de llevar a cabo este análisis.

Además, se han visualizado ciertas películas y jugado a videojuegos que pueden relacionarse con esta investigación. Cabe mencionar que, a pesar de que se nombren algunas adaptaciones a lo largo de este ensayo, no van a ser el objeto de estudio principal, pues ya se da por hecho que hay una relación preconcebida entre cine y videojuegos.

Así pues, una vez realizada la investigación previa, se procederá a la redacción

de contenidos del análisis. En primer lugar, se va a introducir los primeros momentos de convergencia entre ambos medios. Como el cine, establecido ya como forma de arte, se encuentra una nueva forma de entretenimiento que da sus primeros pasos y que necesita de inspiración para su desarrollo.

Como el cine ya posee su propio lenguaje y su forma de expresión, las influencias y elementos que ha recogido de los videojuegos son menores, no obstante, son fundamentales para el desarrollo actual de muchas cintas. Por consiguiente, se analizará la introducción de la tecnología CGI que emplea el videojuego para crear sus personajes y entornos y cómo a su vez el medio interactivo también ha producido un cambio en la interioridad del cine. En adición, se nombrará brevemente alguna adaptación a la gran pantalla como *Super Mario Bros* (Rocky Morton y Annabel Jankel, 1993) o *Silent Hill* (Christophe Gans, 2006), y casos de película o escenas influenciadas de forma directa por el videojuego como *Hijos de los hombres* (Alfonso Cuarón, 2006) o *Scott Pilgrim contra el mundo* (Edgar Wright, 2010).

Posteriormente, se profundizará más tiempo en analizar el videojuego y toda su evolución, gracias o no a la ayuda del cine. A través de su historia, el videojuego ha incorporado ciertos elementos del lenguaje cinematográfico de diferente forma y en ciertas escalas. Por ello, se expondrán ejemplos actuales que expresan esta inclusión del lenguaje del cine y su combinación con el del videojuego, constituido primordialmente por su interactividad y que ha evolucionado considerablemente desde las primeras décadas del siglo XXI. La división de los ejemplos variará en cuanto al nivel en el que se usa y combina el lenguaje cinematográfico, ya sean planos, actores, narrativa, etc.

Por un lado, se han seleccionado juegos como *Half Life 2* (Valve Corporation, 2004), la saga *Metro* (4A Games, 2010-2019), los juegos de *From Software* o *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2005). La característica que une a estos títulos es su poca influencia por parte del cine. Son casos de videojuegos que han desarrollado su propio lenguaje y que han sabido contar su historia por sus propios medios o apoyándose en escasas situaciones en elementos cinematográficos.

Por otro lado, hay una distinción entre la selección de los siguientes videojuegos. *Naughty Dog* y sus sagas *Uncharted*, (2007-2017) y *The Last of Us* (2013 y 2020) son videojuegos, con claro influjo del séptimo arte y que se combinan con el lenguaje del videojuego. De forma equilibrada se escudan en el uso de una puesta en escena y cinemáticas pregrabadas que interrumpen la interactividad del jugador con el título, pero sin limitar su jugabilidad y dotándole de cierta libertad. En cambio, las obras de Hideo Kojima o David Cage tienen otro tinte. Son las aproximaciones más cercanas a la cinematografía y sus elementos se convierten en una parte muy importante. La saga *Metal Gear* (Konami, 1987-2015) fue de las pioneras en introducir las cinemáticas y *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010) consolidó lo que se conoce como películas interactivas. Este acercamiento al cine hace que en estos videojuegos primen más la narrativa y el desarrollo tecnológico y, por tanto, la jugabilidad quede apartada a un plano menor.

1.3. HIPÓTESIS

El cine y los videojuegos son formas de arte que han surgido relativamente hace pocos años y a lo largo de su historia han conseguido, por medio del elemento audiovisual, reivindicarse y ganarse su puesto como expresiones artísticas. Desde el nacimiento posterior del videojuego, ha habido una especie de unión entre ellas. Esta relación de “hermandad” ha llevado a que se hayan ido influenciando en mayor o menor medida a lo largo de su historia y esto se ha visto acrecentado en las dos últimas décadas.

Hasta ahora, muy pocos han relacionado de forma analítica las influencias que ha habido entre estos dos medios. Por ello, tras toda la información recopilada, se analizará el influjo que cada disciplina ha recibido de la otra. El cine, a pesar de reinar durante todo el siglo pasado, ha acabado sucumbiendo a los encantos del videojuego y aprovecha la tecnología de este último para desarrollarse.

El videojuego, en cambio, nace como nuevo medio artístico en un momento complicado. Es por ello por lo que necesita una inspiración para legitimarse y es ahí donde aparece el cine. El ensayo irá más en dirección hacia el videojuego ya

que es el más influenciado de los dos y por tanto hay más contenido para analizar.

Con la elección de diferentes ejemplos de títulos de videojuegos y películas, se pretende comprobar que esta correlación entre industrias es acertada y que, a pesar de ser mundos diferentes, el influjo es claro. Eso sí, se busca identificar la correlación entre medios. No se pretende defender la dependencia del uno al otro, sino cómo se toman prestados elementos de cada medio para desarrollarse y adaptarlos a su lenguaje propio. Ningún juego calca a una película o viceversa. Hasta las adaptaciones tienen diferencias con la versión original. Lo que realmente interesa saber con este trabajo es la capacidad de adaptar elementos para contar algo con las herramientas de las que dispone cada medio.

2. INFLUENCIAS ENTRE CINE Y VIDEOJUEGOS

El cine fue una invención de finales del siglo XIX que tuvo todo el siglo posterior para evolucionar su lenguaje y desarrollarse como una de las formas de arte más valiosas hoy en día. Con las bases ya asentadas, el medio audiovisual por excelencia se topó con la creación de una industria nueva, también audiovisual, el videojuego.

La historia del videojuego arranca en Estados Unidos con Nolan Bushnell, fundador de ATARI en 1972. El emprendedor desarrolló junto a su socio Ralph Baer el juego *Pong* (1972), basado en el tenis de mesa, y vio la oportunidad de distribuir ese producto como un método de entretenimiento. Es a partir de este momento cuando el videojuego comenzaría a convertirse en una industria que crecía a pasos agigantados. Jugar a videojuegos era la nueva moda y todo el mundo quería subirse al carro, tanto el público como los empresarios. Cualquiera podía acceder a este medio, la jugabilidad de aquel momento era muy sencilla y solo consistía en una o dos acciones, moverse y disparar. *Pong* reinaba el mundo de los videojuegos ya que en cada bar o lugar de reunión había una recreativa. Por este motivo, Bushnell, en un intento de expandir aún más su producto, creó su propia consola doméstica en 1977, la Atari 2600. Con ella vino el modelo de negocio que reinaría actualmente, la venta de consolas a un precio reducido y

sacar beneficio de los cartuchos que contenían los videojuegos.

Así pues, llegaría la primera edad dorada del videojuego con la aparición de juegos que cambiarían por completo la industria del videojuego. *Space Invaders* (Atari, 1978) y *Pac Man* (Atari, 1980) marcarían el inicio de la fiebre del videojuego, donde muchas compañías se subirían al carro de la industria y fabricarían más videojuegos.



Ilustración 1. Pong (1972), Space Invaders (1978) y Pac Man (1980)

No es tampoco casualidad que, a finales de los años 70, el cine pase también por una época de libertad y revolución. El Nuevo Hollywood apareció de la mano de directores como Martin Scorsese, Francis Ford Coppola, Steven Spielberg o George Lucas. La modernización de la producción cinematográfica de Hollywood fue algo clave para el desarrollo del videojuego. *Star Wars* (George Lucas, 1977) y el juego *Dragones y Mazmorras* (1974) fueron probablemente las obras que más han definido el rumbo del videojuego. En un intento de ratificación por parte de esta nueva industria, inspiraron a juegos tan importantes como *Space Invaders* y a su vez establecieron la creación de muchos de los géneros que hay actualmente (RPG, conducción, plataformas, aventura o shoot 'em up). Sin embargo, en este momento de dulzura, el videojuego estuvo a punto de desaparecer tras sufrir la crisis del 83. Debido a que Atari pagaba a los desarrolladores por copias creada y no por venta, la sobreproducción de videojuegos llevó a la creación de obras sencillas y llenas de fallos. La gota que colmó el vaso fue el lanzamiento de *E.T* para acompañar a la película de Spielberg. El videojuego resultó ser tan malo que la gente lo devolvía y eso reportó millones de dólares de pérdida.

Es en este momento cuando se produce una revolución y un resurgimiento del

mundo del videojuego de mano de una de las compañías más importantes, Nintendo. La industria del videojuego nació en EEUU, pero sus videojuegos carecían de un significado o una historia detrás. Ahí fue como desde Japón se comenzaron a contar historias por medio de las mecánicas interactivas del videojuego. De nuevo, tal y como expresa Dayo (2019)⁷, los japoneses querían dar un porqué, una historia y una experiencia que se acercara a una película. *Space Invaders*, desarrollado en el país nipón no tenía un guion como tal, pero sí tenía un carácter propio, algo que lo definía de los demás videojuegos de la época. Shigeru Miyamoto continuó esta tendencia a contar algo y realizó *Donkey Kong* (Nintendo, 1981), el primer videojuego con una historia de principio a fin. En un principio, Miyamoto quería adaptar la historia de Popeye, pero como Nintendo no pudo adquirir los derechos, sustituyó al protagonista por Jumpman, quien más tarde se convertiría en Mario. Por otro lado, Bruto sería sustituido por el mono Donkey Kong, que estaría inspirado en el mono más famoso del cine, King Kong.

Así pues, el videojuego, ese nuevo medio de entretenimiento que estaba causando sensación en todo el mundo, evolucionó para dar rienda a su potencial y su forma de expresión. Buscaba legitimarse y tomó inspiración de muchas de las películas que iban apareciendo en las décadas de los 70 y 80. Esto se tradujo en su predisposición por contar una historia y con ello dio lugar al origen de otro género dentro del videojuego, la aventura gráfica. Son aquellos videojuegos que centraban todos sus esfuerzos en desarrollar una historia dentro del videojuego. LucasArts, empresa desarrolladora de videojuegos de la Lucasfilms del director George Lucas, creó *Maniac Mansion* (1987) y *The Secret of Monkey Island* (1990), dos juegos del género claves para desarrollar la narrativa del videojuego apoyada en elementos del cine. De hecho, *Maniac Mansion*, pionera de estas aventuras gráficas, rendía culto a las películas de ciencia ficción y de terror de serie B.

⁷ DayoScript (2019): *Cómo Nintendo resucitó el videojuego [Primera Parte] | la Leyenda del Videojuego [Episodio 6]*, YouTube [5/julio/2019] (en línea): <https://www.youtube.com/watch?v=8vAKPKnzwew&t=1234s>

2.1. LA BREVE APROXIMACIÓN DEL CINE AL VIDEOJUEGO

La primera vez que el cine se fijó en la industria del videojuego fue con *Tron* (Steven Lisberger, 1982). En la cinta, Kevin Flynn, un joven programador, es despedido de su trabajo y monta una cadena de máquinas recreativas. Por accidente, el joven interpretado por Jeff Bridges es trasladado al mundo digital que había creado y que está controlado por un ordenador tiránico. La película producida por Disney fue un fracaso en taquilla, pero actualmente es considerada una película de culto. *Tron* fue una de las primeras películas que combinó la imagen real con la animación por ordenador, más conocido actualmente como CGI. Para la época, desarrolló una serie de efectos visuales que rompían con lo visto anteriormente, aunque la narrativa no fue su punto fuerte. Quizá su secuencia más emblemática sea la carrera de motos virtuales, posteriormente recreada en su secuela de 2010⁸. Y es que Steven Lisberger tuvo la oportunidad de mostrar todo lo que tenía en mente, esta vez de productor, gracias al avance tecnológico en *Tron: Legacy* (Joseph Kosinski, 2010).



Ilustración 2. *Tron* (1982)

No fue hasta 1993 cuando, por primera vez en la historia, un videojuego se iba a adaptar como película en la gran pantalla con imagen real. *Super Mario Bros* (Rocky Morton y Annabel Jankel, 1993) nació en un momento de dulzura para Nintendo porque Mario se había convertido en el personaje más conocido del videojuego y su figura suponía un éxito de ventas fuera del ámbito en el que se encontrara. Pero esta vez no fue el caso. La película hacía lo que quería y su historia era diferente al mundo original de los hermanos fontaneros. Tras cambiar

⁸ Henry, Tray (2019): *Tron Legacy Lightbike Scene [4K]*, YouTube [13/Agosto/2019] (en línea): <https://www.youtube.com/watch?v=SqSuRdkglxM>

tres veces el guion en pleno rodaje, la película se acercó más a un público adulto y a la realidad. Para más inri, la actitud de directores abusivos y el agotamiento y bochorno de los actores convirtieron a la película en un caos y, por consiguiente, supuso un fracaso en taquilla. *Super Mario Bros* fue la primera adaptación del videojuego al cine y posiblemente la peor que se haya hecho.

La película de Nintendo dio comienzo a la tendencia de adaptar videojuegos de forma desastrosa. Lanzamientos posteriores como *Double Dragon* (James Yukich, 1994), *Doom* (Andrzej Bartkowiak, 2005) o casi toda la filmografía de Uwe Boll son muestras de que el videojuego no ha sido bien tratado por el cine. Pero eso no significa que la tendencia sea negativa. Entre la larga lista de adaptaciones fallidas también hay películas que sí lograron hacer un buen trabajo. *Silent Hill* (Christophe Gans, 2006) consiguió retratar la trama sobre el pueblo maldito de manera fiel y, aunque el director se tomó ciertas licencias a la hora de contar la historia, fue bien recibida por el público. Es curioso además el caso del videojuego de *Silent Hill* (Konami, 1999) porque está muy inspirado en el cine. Las obras de David Lynch, en especial en *Carretera perdida* (1997) y en *Twin Peaks* (1990), son reflejadas en el videojuego.

En la actualidad encontramos quizá la película más decente, *Pokémon: Detective Pikachu* (Rob Letterman, 2019), que da vida a esas criaturas tan especiales como son los Pokémon gracias al CGI. Precisamente esta tecnología es una de las influencias más grandes que el cine ha tenido de los videojuegos. La imagen generada por computadora ha permitido al séptimo arte adaptar muchas de las historias que el videojuego ha ofrecido, pero también ha incorporado esta técnica en su lenguaje para llevar a cabo sus propias obras. El CGI consiste en la creación o modificación de imágenes mediante un ordenador, de esta forma permite producir escenas y modificar elementos que no podrían hacerse en la vida real. Hasta su llegada, los efectos especiales se llevaban a cabo con maquetas y disfraces, incluso se realizaron proezas como la de Douglas Trumbull en *2001: Una odisea en el espacio* (Stanley Kubrick, 1968).

La primera vez que se utilizó esta tecnología fue de la mano de *Westworld* (Michael Crichton, 1973). La película en la que se ha basado la serie actual de HBO mostraba cómo veían los robots asesinos. A partir de entonces, la tecnología que nació con la creación de las primeras computadoras y videojuegos comenzó a extenderse y evolucionar en el cine. Como ya se ha comentado, *Tron* fue una de las primeras en embarcarse a esta moda, pero la tecnología aún era limitada. El estreno de *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993) supuso un cambio sustancial en la representación del CGI. La película de Spielberg integró a los dinosaurios de forma muy realista y con ello la industria de Hollywood adoptó permanentemente esta técnica digital.



Ilustración 3. *Westworld* (1973) y *Jurassic Park* (1993)

Hoy en día es uno de los recursos de los que más depende el cine. Kim Libreri, director de tecnología de Epic Games, empresa muy importante en distribución y desarrollo de videojuegos como *Fortnite* (2017), manifiesta la importancia del uso de estas tecnologías en el cine. El motor gráfico Unreal Engine, también creado por Epic Games, está dedicado al desarrollo de juegos, pero con la inminente llegada de su quinta versión, Unreal Engine 5, puede ser usado para el otro medio audiovisual. Según Dimitropoulos (2020), Libreri, que ha participado en los efectos especiales de *Matrix* y *La guerra de los mundos*, declaró que:

En la producción tradicional de películas, un director y un director de fotografía pueden filmar una escena en el set y luego, más adelante, entregar esas escenas y la dirección creativa a un equipo de artistas y diseñadores especialistas en realidad virtual, que realzan ese material con efectos visuales e imágenes generadas por computadora (IGC) durante una etapa aparte de la producción.⁹

⁹ Dimitropoulos, Stav (2020): "Hollywood: por qué la industria del cine depende ahora más que

En cambio, Unreal Engine 5 va a permitir que esos ajustes y entornos virtuales se ejecuten en tiempo real, permitiendo la colaboración de los equipos en el momento. Y es que la tecnología CGI ha evolucionado tanto que actualmente se están usando paneles LED gigantes en los que se introducen espacios y decorados generados por ordenador. La serie de Disney+ *The Mandalorian* (Jon Favreau, 2019) hace uso de estas pantallas para generar los entornos característicos del universo de *Star Wars*¹⁰.

El videojuego y su tecnología ha influenciado de tal manera en el cine que ha transformado las motivaciones de los personajes y los procesos de producción. La interioridad del cine ha sufrido cambios y cada vez más el séptimo arte se ha vuelto parecido al videojuego. El público de la actualidad ha crecido con el medio interactivo y se ha acostumbrado a ver constantes efectos especiales en pantalla y en general a un ritmo más dinámico. De esta forma, la audiencia exige secuencias rápidas y cargadas de creatividad, lo que ha hecho que la narrativa y puesta en escena de los directores se vea alterada. Esta situación enigmática es tratada en profundidad por David Sedman y Randy Clark en un artículo *New Screen Order: How Video Games Are Changing Cinema Interiority*¹¹.

El cambio de la interioridad del cine por el uso de CGI y la forma en la que se trata la acción, ha permitido el desarrollo de títulos que introducen invasiones de zombies y alienígenas, los cuales son el punto de mira a la hora de ser asesinados sin remordimiento alguno. Este tipo de violencia ha permitido que las películas puedan verse para todas las edades. Ryan (2012)¹² transcribe las palabras que el director David Cronenberg resume en el libro de John Landis *Monsters in the movies*:

nunca de la tecnología de los videojuegos", BBC [11/julio/2020] (en línea): <https://www.bbc.com/mundo/noticias-53371949>

¹⁰ ILMVFX (2020): *The Virtual Production of The Mandalorian, Season One*, YouTube [20/febrero/2020] (en línea): <https://www.youtube.com/watch?v=gUnxzVOs3rk&t=212s>

¹¹ Sedman, David y Clark, Randy (2013): *New Screen Order: How Video Games Are Changing Cinema Interiority*, The Cine-Files [otoño/2013] (en línea): <http://www.thecine-files.com/new-screen-order/>

¹² Lambie, Ryan (2012): "The growing influence of videogames on movies", Den of geek [23/1/2012] (en línea): <https://www.denofgeek.com/author/ryan-lambie/>

Creo que se trata de videojuegos, francamente. En los primeros días de los videojuegos, la forma en que se podía sortear el miedo de los padres a que sus hijos disfrutaran matando gente era que no fueran personas exactamente. Si son criaturas anónimas, está bien matarlas. Y realmente, parte de la diversión de esas películas y series de televisión son las muchas formas diferentes en las que puedes matar a un zombi.

Hablando de directores de cine, hay muchos de ellos que son apasionados del medio interactivo. Guillermo del Toro se ha declarado fan de numerosos títulos como *Bioshock* (Irrational Games, 2007), *Left for Dead 2* (Valve Corporation, 2009) o *Portal* (Valve Corporation, 2007). Además, desde 2010 ha estado involucrado en el desarrollo de videojuegos; sin embargo, ha sido muy desafortunado. Del Toro anunció en ese año *InSANE*, un juego tipo *survival horror* que nunca se materializó debido a la bancarrota de THQ, empresa desarrolladora. En 2014 probó fortuna de nuevo y esta vez de la mano de Hideo Kojima. *Silent Hills* recibió un apoyo muy fuerte por parte de la comunidad tras mostrar un tráiler jugable, pero de nuevo volvió a cancelarse el proyecto debido a las diferencias entre Konami y el director creativo japonés. Finalmente, el mexicano rompió la “maldición” que le perseguía y participó como uno de los personajes principales de *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019), el primer lanzamiento de Kojima bajo su propia desarrolladora.

Steven Spielberg también es otro de esos directores que ha destacado la importancia del videojuego. Gracias al director nació *Medal of Honor* (Electronic Arts, 1999-2012), una saga de videojuegos que se caracterizó por detallar de forma realista la Segunda Guerra Mundial al igual que ya hizo en *Salvar al soldado Ryan* (1998). Spielberg además adaptó a la gran pantalla *Ready Player One* (2018), novela de Ernest Cline. La película adentra al protagonista Wade Owen y al espectador dentro de una realidad virtual plagada de referencias al videojuego y a la cultura pop de los años 80. Entre sus planos sobresaturados de elementos encontramos personajes como Tracer de *Overwatch* (Blizzard, 2016) o Chun Li y Ryu de *Street Fighter* (Capcom, 1987-2018). La película en sí no se ha visto influida por el videojuego a la hora de producirse, sino que es un homenaje de Spielberg a estos¹³.

¹³ Cano, Jorge (2018): *Ready Player One: TODAS las referencias y Easter Eggs de juegos, películas y más*, Vandal [9/abril/2018] (en línea): <https://vandal.elespanol.com/reportaje/todos-los->

Y hablando de cartas de amor al videojuego, Edgar Wright le dedica una al medio interactivo mediante *Scott Pilgrim contra el mundo* (2010). La película trata sobre Scott, un bajista de rock que tras estar un poco perdido por haberlo dejado con su exnovia, está saliendo con una chica de secundaria. Tiempo después conocerá a Ramona Flowers, de quien se enamorará completamente y, para conseguir estar a su lado, tendrá que enfrentarse a sus siete exnovios. En su lanzamiento fue un fracaso en taquilla, pero hoy se ha convertido en una película de culto alabada por el público. Es una adaptación del cómic de Bryan Lee O'Malley y curiosamente aún no estaba terminado cuando se realizó la película. Aun así, el autor trabajó junto a Wright en el guion e incorporó posteriormente en la obra original alguna escena y diálogo de esta película. De esta forma, ambas obras mantienen una relación estrecha en la que se retroalimentan.

Pero la importancia de esta obra no reside en esto, sino en cómo afectó al género de películas de jóvenes adultos. Edgar Wright habla directamente a la generación del videojuego, a aquella que ha crecido jugándolos. Ha sido creada por y para los jugadores. Aunque la trama gire en torno a una historia de amor, hay hueco para los videojuegos también. Las peleas entre Scott y los exnovios recuerdan a las de *Street Fighter* y cuando estos son derrotados, explotan y se convierten en monedas y suman puntuación. Y más referencias a títulos como *Pac Man* o *The Legend of Zelda* se encuentran en los interesantes diálogos que mantienen los personajes de la película.

Por último, hay películas que no son adaptaciones u homenajes al medio, sino que directamente usan al videojuego a la hora de construir escenas o toda la película entera. *Hijos de los hombres* (Alfonso Cuarón, 2006) transcurre en un Londres próximo donde las mujeres no pueden embarazarse afectando así a la extinción del ser humano. Theo, interpretado por Clive Owen, debe proteger a la única mujer que sí lo está y en el transcurso de los acontecimientos se usaron planos secuencia que seguían al protagonista y que recuerdan a muchos videojuegos con cámara en tercera persona. La memorable escena del pasillo de *Oldboy* (Park Chan-Wook, 2003) también bebe mucho del videojuego. Durante unos tres minutos, un *travelling* en plano secuencia recrea a los

videojuegos de *scroll* lateral, más conocidos como *beat 'em up* o “yo contra el barrio”, y donde el protagonista va haciéndose paso de izquierda a derecha tras enfrentarse a un gran número de enemigos.



Ilustración 4. *Oldboy* (2003)

Pero, posiblemente, *Al Filo del Mañana* sea la película que mejor adapta el videojuego. Y todo ello sin mencionarlo siquiera. La cinta se sitúa en un 2020 ficticio donde los alienígenas han invadido la tierra y el protagonista, Tom Cruise, muere accidentalmente. Así se da cuenta de que vuelve al día anterior de su muerte, como si de un punto de control se tratara. La película juega con las mecánicas y códigos narrativos del propio videojuego para desarrollar la trama. El arco de aprendizaje característico de la interactividad del videojuego se transmite a la gran pantalla y el protagonista descubre cómo acabar con la invasión tras morir intentándolo una y otra vez.

2.2. EL INFLUJO DEL CINE EN EL VIDEOJUEGO

Cada vez más el cine mantiene una relación de simbiosis con el videojuego y ha asimilado varios de los elementos que caracterizan al medio interactivo para conformar sus propias obras. No obstante, esta relación de ambos medios audiovisuales comenzó con este último estableciendo una especie de parasitismo. Cuando el videojuego nació, buscó legitimarse como una forma de arte seria y para ello echó mano sin tapujos de todos los códigos estéticos y narrativos que el cine de esa época había desarrollado. Y es que el videojuego nace en una época de innovación, el Nuevo Hollywood y sus directores crearon

grandes fenómenos que definen la cultura actual. *Tiburón* (Steven Spielberg, 1975) y *Star Wars* (George Lucas, 1977-2019) fueron las primeras superproducciones que crearon el cine de masas, el *blockbuster*.

La industria del videojuego, por su parte, comenzaba a dar sus primeros pasos a pesar de ser una industria muy primitiva tecnológicamente. El medio deseaba contar cosas al igual que su “hermano mayor” pero las limitaciones gráficas impedían la creación de planos y otras técnicas cinematográficas. La mayoría de los títulos presentaban escenarios estáticos donde el personaje interactuaba y se expresaba en ese entorno. En este momento el videojuego bebía más del teatro que del cine ya que los personajes hacían monólogos refiriéndose a la nada. La peculiaridad de la mayoría de estos primeros escenarios es que para narrar la historia se situaban desde una perspectiva cenital. *Adventure* (Atari, 1979) aprovechó estas limitaciones para crear un laberinto en el que se generaba el espacio mostrado en pantalla y al llegar al extremo de este se generaba otra parte del mapa en el que se adentraba. El juego configuró las bases del género de aventuras y fue de gran influencia para juegos posteriores como *The Legend of Zelda*.

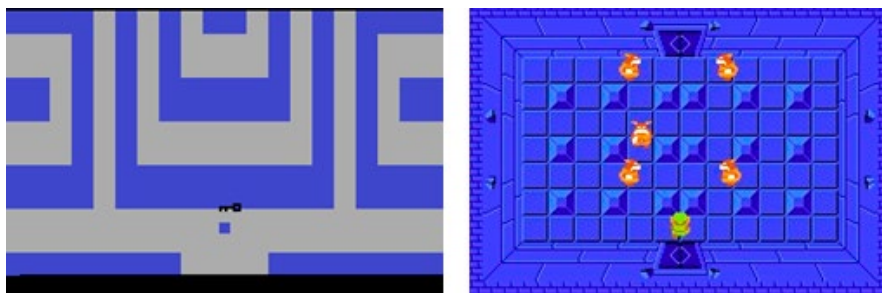


Ilustración 5. *Adventure* (1979) y *The Legend of Zelda* (1986)

Los intentos de adaptar la narrativa y estética del séptimo arte se veían truncadas por el obstáculo tecnológico de las primeras consolas y ordenadores. Las simplezas de las obras eran incapaces de alejarse del pixel o de recrear con fidelidad una cámara. Pero la ambición de los desarrolladores de finales de los 70 y principios de los 80 dieron rienda a la creación de casos de imitación de películas. *Dragon's Lair* (Cinematronics, 1983) era literalmente una película animada interactiva en la que el jugador acompañaba al caballero Dirk, cuyas aventuras se basaban en rescatar a la princesa de la guarida del dragón. El juego transcurría sin interrupción pues eran escenas pregrabadas, y cuando aparecía

un desafío se iluminaban ciertas partes y era el jugador el que decidía que hacer. Esta técnica más conocida como *quick time event*, será implementada por primera vez aquí y se introducirá en las obras de David Cage como elemento primordial a la hora de contar sus historias.



Ilustración 6. *Dragon's Lair* (1983)

El título rompía con todo lo establecido. A pesar de que la mecánica y jugabilidad eran muy simples, era de las primeras veces que un “videojuego” contaba una historia rechazando al pixel y como si de una película se tratara. Además, también marcó el pistoletazo de salida para el establecimiento de elementos cinematográficos en el medio interactivo. Por un lado, creó el género FMV (*Full Motion Video*), conocido por su uso de imágenes reales y donde la interactividad era tan simple que solo se limitaba a hacer clics en ciertas zonas. *Night Trap* (Digital Pictures, 1992) fue una de estas propuestas del género que trataba sobre una fiesta de pijamas y apariciones de vampiros. Por otro lado, el FMV también dio paso a otro género como la aventura gráfica, que atribuye más importancia a la hora de incorporar una narrativa similar al cine. Las obras de LucasArts fueron las encargadas de ahondar en esto y de ahí salieron obras como *The Secret of Monkey Island*, que narraba una historia del género de piratas.

Cabe mencionar cómo ha evolucionado la animación en el videojuego desde el lanzamiento de *Dragon's Lair*. *Cuphead* (Studio MDHR, 2017) se inspira en las series de animación de los años 30, incluso todo el videojuego fue animado a mano y posteriormente coloreado por ordenador. Pero lo más característico es que su jugabilidad es un elemento muy importante, haciéndolo uno de los videojuegos más difíciles que hay.

Volviendo a la aventura gráfica, el género abrió la veda a introducir el lenguaje cinematográfico en el videojuego. Sin embargo, el 2D y la poca potencia de ordenadores y consolas no permitía ir más allá en la puesta en escena. Solo podían hacerse un par de planos estáticos e introducirse una banda sonora.

No fue hasta unos años después, durante la segunda mitad de los años 90, cuando los desarrolladores y los videojuegos se volverían más ambiciosos. La industria reformuló la manera de hacer videojuegos y tras la aparición del CD, que permitía más capacidad de almacenamiento, se empezó a usar los gráficos 3D. Si bien el salto ha sido muy importante a día de hoy, esto supuso un paso atrás en términos de diseño porque los píxeles estaban ya muy aprovechados y asentados. Finalmente, los desarrolladores se sintieron lo suficiente cómodos como para experimentar con el 3D y su enfoque hacia lo cinematográfico.

En primer lugar, estos nuevos gráficos permitían usar la cámara para realizar movimientos similares a los de una película. Los videojuegos del género *shooter* concibieron la cámara en primera persona y de hecho *Wolfenstein 3D* (ID Software, 1992) y *Doom* (ID Software, 1993) fueron los primeros videojuegos que implementaron el 3D. Respecto a los juegos en tercera persona, Solo (2018)¹⁴ explica detalladamente como se dio lugar a los tres movimientos de cámara principales: de seguimiento, la cámara fija y la cámara interactiva.

La cámara de seguimiento sigue al personaje y sus movimientos desde atrás. Como el jugador no puede mover a su antojo la cámara, esta debe cubrir toda la acción que le ocurre a su personaje. Ejemplos de videojuegos que usaron este tipo de cámara son *Tomb Raider* (Core Design, 1996) o *Crash Bandicoot* (Naughty Dog, 1996). Este tipo de cámara ha quedado ciertamente obsoleta en la actualidad pues se pierde esa libertad de movimiento. *Crash Bandicoot 4: It's about time* (Toys for Bob, 2020) volvía de nuevo a ese sistema de cámara que acompañaba al animal, pero con una mejora considerable de la tecnología.

La cámara fija ha sido posiblemente la más cinematográfica. Hay una expresión

¹⁴ Solo, Miguel (2018): *La Primera Era del 3D: La generación que lo cambió todo*, MeriStation [21/octubre/2018] (en línea): https://as.com/meristation/2018/10/19/reportajes/1539948499_015444.html

artística detrás debido a que los creadores decidían donde poner esa cámara. Los dos géneros que más han usado este tipo de cámara son la aventura gráfica y el *survival horror*. De nuevo, LucasArts con *Grim Fandango* (1998) introdujo este tipo de cámara combinada con cinemáticas prerrenderizadas para darle al juego ese parecido al cine. También, las tres primeras entregas de la saga *Resident Evil* (Capcom, 1996-1999) jugaban con el uso de esta cámara para generar suspense. Uno de los problemas que ocurrían en estos videojuegos eran las limitaciones técnicas que aún tenían a la hora de reproducir juegos en 3D, por ello los escenarios eran prerrenderizados, imágenes inmóviles, y lo único que realmente tenía movimiento propio eran los personajes, enemigos y objetos clave. Sin embargo, cabe destacar que, a partir del cuarto título, *Resident Evil 4* (Capcom, 2005), la cámara cambió situándose al hombro configurando una nueva forma de transmitir la acción en el videojuego.

La cámara interactiva es la mejora de la cámara de seguimiento y supone la mayor inclusión en los gráficos 3D siendo actualmente la más usada por los desarrolladores. Gracias a esta, el jugador puede rotar el *joystick* del mando o mover el ratón del ordenador con total libertad y ver lo que hay alrededor del personaje en todas las direcciones. Una de las primeras veces que se usó de forma acertada fue en el clásico *Super Mario 64* (Nintendo, 1996).

Debido al mal envejecimiento de los anteriores tipos de cámara a lo largo de los años, muchos de estos videojuegos han recibido *remakes* (reediciones) en la actualidad. *Resident Evil 2 Remake* (Capcom, 2019) rehace el videojuego original de forma muy fiel y adopta la cámara al hombro implementada en la cuarta entrega, además de una mejora gráfica. La saga *God of War* (Santa Monica Studio, 2005-2010) era también característica por usar la cámara fija de una forma muy particular pues se acercaba al lenguaje cinematográfico. Tras un *reboot* en 2018, es decir, un reinicio de la saga, la cámara pasó a ser una interactiva de seguimiento en la que se acompañaba al protagonista Kratos y su hijo como si fuera un continuo plano secuencia al estilo de Iñárritu en *Birdman* (2014).

Por otro lado, el movimiento de cámara no solo fue la única implantación que se hizo al pasar al 3D, las cinemáticas también jugaron un papel importante a la

hora de implementar los elementos del séptimo arte en el cine. Si bien *Dragon's Lair* era una película interactiva animada y las demás obras del género FMV usaban la imagen real, aparecieron escenas animadas que impulsaron aún más la narración y la forma de contar la narración al combinarse con la jugabilidad de los videojuegos. Así pues, las cinemáticas primero eran prerrenderizadas y creadas con CGI para como las que puso de moda *Final Fantasy VII* (Square Enix, 1997). Pero un año después, Hideo Kojima revolucionó la forma de narrar en videojuegos. Con *Metal Gear Solid* (Konami, 1998) no solo escribió un buen guion, algo difícil en la época ya que solo las aventuras gráficas eran capaces de ello, también usó el propio motor gráfico del juego para crear escenas. Dayo (2017: 213) destaca su importancia:

Todas sus cinemáticas estaban hechas con el motor del juego, y todas ellas estaban cuidadosamente elaboradas. Mientras que en otros videojuegos esta pausa no era común, aquí ocurría de forma habitual. Quizá demasiado, pero estaban tan bien hechas que resultaba fácil perdonarlo. Era una locura. Hasta entonces se habían visto películas interactivas, pero esto era distinto.

La obra del japonés afectó de tal forma que supuso un punto de inflexión a la hora de desarrollar los elementos fílmicos dentro del videojuego. Esto combinado con otras tecnologías que se han desarrollado estas últimas décadas como el *motion capture* y la tecnología de expresión facial¹⁵, que fue implementada en *L.A. Noire* (Rockstar Games, 2011). La particular obra de Rockstar se refleja en las películas de cine negro de los años 40 y en el polémico libro de *Hollywood Babilonia* (Kenneth Anger, 1959), que detalla todos los escándalos que ocurrieron en Hollywood durante su edad dorada. El juego utilizó esta tecnología para detallar todos los gestos y muecas de los personajes y ayudando así a destapar los casos policiales en los que el protagonista se ve envuelto.

¹⁵ Rockstar Games (2010); *L.A. Noire*: "The Technology Behind Performance, Youtube [16/diciembre,2010] (en línea): <https://www.youtube.com/watch?v=q2EG5J05048>

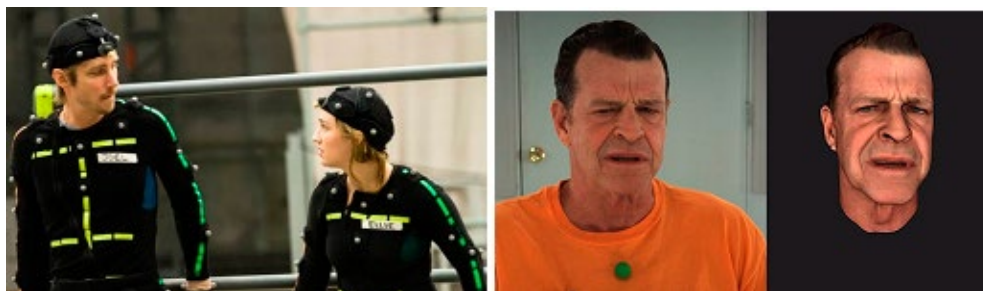


Ilustración 7. Tecnología usada en *The Last of Us* (2013) y *L.A. Noire* (2011)

Los desarrolladores de videojuegos actuales usan estas técnicas e incluso contratan a actores famosos para plantear cinemáticas cada vez más realistas y como si de un rodaje se tratara. Willem Dafoe, Lance Reddick o Aidan Gillen son algunos de los actores que se han incursionado en el medio y han prestado su cuerpo y su voz

Todo esto está derivando a su vez a que los juegos *Triple A* busquen alcanzar el realismo total centrándose en las escenas y no en la narrativa. Quieren parecerse al cine y que se les compare con películas es de elogio para ellos. De nuevo Dayo (2017: 214) aporta lo siguiente:

Lo triste es que el videojuego lleva ya un rato aspirando a convertirse en cine, pero no hablamos de cualquier tipo de cine. Quiere ser el de Hollywood, la superproducción palomitera [...] Cuando alguien habla de un videojuego-película, no está pensando en Akira Kurosawa.

3. CASOS CONCRETOS

3.1. NARRACIÓN INTERACTIVA

Los juegos para narrar su historia se apoyan en el uso de cinemáticas configuradas por planos y montaje como si de una película se tratase. Pero lo que ocurre en esta situación es que los jugadores no juegan, sino que ven algo. El videojuego se particulariza por su elemento interactivo y mediante el uso de las cinemáticas esto se limita. El jugador es un actor que participa en las interacciones del personaje con su entorno, al menos en la medida en que el desarrollador quiere, y mediante las cinemáticas se pierde el control de ese personaje.

Ante esta tendencia, hay toda una serie de videojuegos que se han ganado su

puesto sin copiar al cine y solo incorporando unos ciertos elementos cinematográficos a su propio lenguaje, uno que ha estado germinando y evolucionando a lo largo de estas últimas décadas.

Half Life 2 (Valve Corporation, 2004) es posiblemente el mejor ejemplo de videojuego que no se apoya en cinemáticas para contar su gran historia. A diferencia de la primera entrega, que sí contaba con cinemáticas, este juego opta por que el jugador decida qué aventura va a llevar. La historia va sobre el científico Gordon Freeman, el cual despierta 20 años después de estar inducido en una especie de coma y ve cómo la Tierra ha sido conquistada por un imperio llamado La Alianza. Ya desde el inicio del videojuego, se le dan dos opciones implícitas al jugador: ir corriendo de un lado a otro buscando que alguien le diga qué hacer para continuar o caminar tranquilamente y observando qué es lo que pasa. El juego no obliga al jugador a enterarse de la historia, están tan bien diseñados los escenarios que funcionan por sí mismos y están ocurriendo cosas constantemente. Por ello, es el jugador quien debe pararse a escuchar lo que tiene que decir ese mundo y cada personaje. La historia funciona a tiempo real y fomenta que este jugador se sienta parte de esa atmósfera.



Ilustración 8. *Half Life 2* (2004)

El legado de la narrativa interactiva que *Half Life 2* planteó puede verse en obras más posteriores como la saga *Metro* (4A Games, 2010-2019). La adaptación de la novela homónima de Dmitri Glujovski trata sobre la vida bajo tierra tras una Tercera Guerra Mundial que ha hecho que la superficie esté contaminada de residuos nucleares. Las estaciones del metro de Moscú se han convertido en ciudades y las rutas que las unen están plagadas de monstruos mutantes. Al igual que la obra de Valve, este mundo postapocalíptico resulta muy inmersivo y

le da la opción al jugador de explorarlo si quiere. Pasear por las ciudades estado y escuchar a los personajes en tiempo real aporta información del triste presente que viven y de los recuerdos que tenían en la superficie antes de que el desastre nuclear ocurriera. Además, es interesante cómo el protagonista de la historia, Artyom, no habla al igual que Gordon Freeman. Erik Wolpaw, guionista de *Half Life 2* y *Portal*, explica en una entrevista por qué sus protagonistas, Freeman y Chell, no hablan. En palabras de García (2017)¹⁶:

Chell podría ser cualquiera. Podrías ser tú. Es un protagonista silencioso, que no tiene por qué ser algo específico de Valve, pero es un punto más. Creo que es algo más complicado en *Half Life* porque es un juego más realista, suceden conversaciones que tienes que escribir sin que Gordon Freeman diga ni una sola palabra.

Esto es algo que Shigeru Miyamoto ya usó en el primer *The Legend of Zelda*, para que el jugador sea la voz del personaje.

Por otro lado, no hay que olvidar otra de las sagas que ha llevado la experiencia de la narrativa interactiva a la perfección. Las obras de Hidetaka Miyazaki y From Software han supuesto un cambio en la historia del videojuego. La serie *Souls* conformada por *Demon's Souls* (2009) y *Dark Souls I, II y III* (2011, 2014 y 2016), y luego *Bloodborne* (2015) y *Sekiro: Shadows Die Twice* (2019), han calado tanto en la industria que hasta han creado un nuevo género, el *soulslike*. Posteriormente será imitado por otros juegos como *Cuphead* o *Nioh* (Team Ninja, 2017). Y es que la jugabilidad de estas obras se caracteriza por su extrema dificultad y cómo usa la muerte para enseñar al jugador a afrontar los combates. Para muchos jugadores puede resultar frustrante este método de ensayo y error, sin embargo, tiene un propósito. Tal como comenta Charangaming en su video *DARK SOULS – LA NARRATIVA SILENCIOSA*¹⁷, la dificultad pertenece a uno de los mecanismos del esquema narrativo del juego y con la que hace referencia al jugador. La historia de las obras de Miyazaki no solo es lo que se cuenta mediante el videojuego, sino la historia propia del jugador. La historia de una persona que fracasa en numerosas ocasiones hasta conseguir el triunfo y la

¹⁶ García, Enrique (2017): "Chell y Freeman no hablan porque 'podrían ser cualquiera'", As [2/julio/2017] (en línea): https://as.com/meristation/autor/enrique_garcia/a/

¹⁷ Charangaming (2018): *DARK SOULS – LA NARRATIVA SILENCIOSA*, YouTube [13/septiembre/2018] (en línea): <https://www.youtube.com/watch?v=hV-09mtoBPM>

sensación de realización al conseguir derrotar a todos los enemigos.

Volviendo a la historia que se cuenta, estos juegos tampoco recurren casi al elemento cinematográfico, solo en ciertas ocasiones. Al principio hay cinemáticas prerrenderizadas que cuentan un poco el contexto de la historia, y también aparecen algunas que presentan a varios jefes finales y momentos muy concretos de historia. Sin embargo, no son suficientes para entender todo lo que engloba a cada mundo. De nuevo es el jugador el que decide cuánto quiere saber. Puedes obtener información a partir del diálogo con otros personajes, por el propio escenario, que narra la época y la situación en la que se encuentra esa zona, y por último por los objetos y cadáveres que te encuentras por el camino. En estos últimos es donde de veras está la información que te explica la narrativa del videojuego.

Y si hablamos de unir narrativa e interactividad, Fumito Ueda posiblemente sea con Miyazaki los mejores en ello. *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2005) es el ejemplo más claro. La aventura gira en torno a un joven que debe cabalgar en su caballo a través de un extenso territorio para matar colosos y salvar así a una joven. En el juego no hay casi cinemáticas, solo cuatro, pero se utilizan porque son necesarias para hacer avanzar la trama y no podría hacerse de ninguna otra forma. Sabe cuándo transmitir bajo las reglas del cine y cuándo debe dejar al jugador que continúe yendo de un lugar para otro buscando a las criaturas gigantes.¹⁸

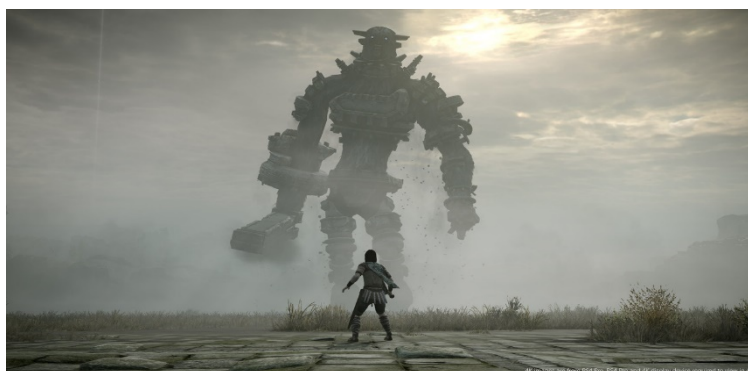


Ilustración 9. *Shadow of the Colossus* (2005)

¹⁸ DayoScript (2012): ¿Para qué necesitamos las cinemáticas? – Post Script, YouTube [5/diciembre/2012] (en línea): <https://www.youtube.com/watch?v=4RE5RjXWutM>

La influencia del cine es notable hasta en los juegos en los que no se usa casi sus elementos. Cada desarrollador debe decidir si incluir cinemáticas o no en su obra, pero lo que debe tener claro es que no debe apoyarse siempre en ellas si busca transmitir mediante la jugabilidad. Las cinemáticas se ven, no se juegan.

3.2. NAUGHTY DOG

Naughty Dog es una de esas desarrolladoras de videojuegos que han sido claramente influenciadas por el cine y así es cómo lo muestran en sus obras. La compañía es consciente del papel importante que las cinemáticas pueden aportar a la hora de combinarlas con la jugabilidad y con el fin de narrar una historia.

Jam Software, nombre de la empresa antes de ser conocida como Naughty Dog, fue creada en 1984 por los jóvenes Andy Gavin y Jason Rubin. Según el crítico Alejandro G. Calvo (2020)¹⁹ en su vídeo para Sensacine *The Last of Us Parte II / PRESS START*, la producción cinematográfica de los años 80 repercutió en toda una generación de artistas y en este caso fue a estos desarrolladores. El cine comercial de la década conseguía mezclar eficazmente el entretenimiento, diversión y calidad. *En busca del Arca Perdida* (Steven Spielberg, 1981), *Los Cazafantasmas* (Ivan Reitman, 1984) o *Regreso al Futuro* (Robert Zemeckis, 1985) fueron algunas de las películas que narraban el sentido de la aventura o la fantasía y que son el reflejo para la realización de las obras del estudio.

Tras sus anteriores juegos, llamaron la atención del público de verdad con su acuerdo con Sony y el lanzamiento de *Crash Bandicoot* (1996). Las aventuras del animal antropomorfo creado por el villano Dr. Cortex fueron las encargadas de competir contra los dos personajes del momento, Mario y Sonic. Coincidió además con la época de introducción del 3D, por lo que se introdujo en el juego su particular uso de la cámara que seguía al personaje desde detrás o desde un lado imitando al 2D. La linealidad del diseño de niveles favoreció a esta cámara

¹⁹ Sensacine (2020): *The Last of Us Parte II | PRESS START*, YouTube [18/junio/2020] (en línea): <https://www.youtube.com/watch?v=CzpbYhq8kCQ&t=548s>

y su combinación con la jugabilidad y el carisma del personaje permitió una experiencia fresca y divertida. El éxito del primer título terminó conformando una trilogía original más un juego de carreras y una cuarta entrega lanzada en 2020 bajo otra desarrolladora.

En 2001 y con el lanzamiento de la PlayStation 2, Naughty Dog desarrolló otra nueva trilogía, *Jak and Daxter* (2001-2003). Esta serie de videojuegos expresaban el potencial de la compañía por desarrollar historias usando los videojuegos. La historia trata esta vez sobre las aventuras de Jak y Daxter, un joven y un animal parecido a una comadreja, en un planeta ficticio sin nombre y parecido a la Tierra. La saga se caracterizó, aparte de por una buena jugabilidad y mecánicas, por un desarrollo más profundo de los protagonistas gracias a la introducción de las primeras cinemáticas y la actuación de voz, dando lugar a escenas llenas de diálogos que caracterizaban el comportamiento de cada uno de ellos. Cabe destacar que, para aumentar esa puesta en escena y parecerse más a un producto cinematográfico, fueron los primeros juegos en 3D que rechazaron las pantallas de carga ganando así un récord Guinness.



Ilustración 10. *Crash Bandicoot* (1996) y *Jak and Daxter* (2001)

3.2.1. UNCHARTED

No obstante, las pretensiones del equipo por contar una historia apoyándose en las técnicas y narrativas más propias del cine no llegaron hasta el lanzamiento de una nueva saga como *Uncharted* (2007-2017). Naughty Dog pasó de romper cajas y recolectar manzanas en *Crash Bandicoot* a crear experiencias holísticas y explorar cómo se pueden integrar elementos del cine en el videojuego. También es en este momento cuando Gavin y Rubin decidieron dar por finalizada su labor para dar pie a nuevos trabajadores con ideas nuevas, pero con la misma filosofía, crear juegos y experiencias que les gustaría probar.

Las películas de *Indiana Jones* tuvieron un impacto muy fuerte en la creación de *Uncharted*. La saga es protagonizada por Nathan Drake, un carismático cazatesoros que va en busca de reliquias que le aseguran aventuras en diferentes lugares como El Dorado, Shambala o Libertalia. A su lado tendrá a dos compañeros, Elena, una periodista que se convierte en el amor de su vida y Victor Sullivan, su maestro y figura paterna. El videojuego pretendía traer de vuelta las historias de las películas de aventuras que tan famosas se hizo el arqueólogo. Además, la personalidad de ambos es muy parecida, muy carismáticos, su humor desembocado en chascarrillos, torpes y siempre al borde de la muerte tras encontrarse en situaciones peligrosas. Según Villalobos (2015:79): “Siempre he dicho que *Uncharted* es lo que debería haber sido *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal* (2008). Estoy seguro de que el bueno de Spielberg, como amante de los videojuegos, lo sabe”.

Pero no es el único videojuego que tomó como inspiración a *Indiana Jones*. Lara Croft en *Tomb Raider* fue la primera predecesora de la película en el mundo del videojuego. También era arqueóloga e iba por el mundo buscando reliquias, sin embargo, la versión de los años 90 carecía de personalidad y no mostraba sus vulnerabilidades como lo hace Drake. Con el *reboot* de la saga en 2013, esto cambió y Lara Croft ya poseía una profundidad que la hacía más humana, pero a su vez se alejaba de las coincidencias con el arqueólogo pues está construida desde el sufrimiento, de sobrevivir en sus aventuras y no desde el humor.

Volviendo a la saga del cazatesoros, los juegos son lineales, es decir, que siguen un recorrido ya establecido por los desarrolladores. De esta forma les permite contar con más facilidad e introducir cinemáticas que narren la historia. Y para hacerlo con el mayor realismo posible usaron la tecnología de *motion capture* que se combinó con los planos y cortes. Así pues, lo que hacen memorables estos videojuegos es su combinación de dichas escenas con la jugabilidad. Mientras que las cinemáticas sirven como un momento de calma para el jugador y se introduce en la historia, en la siguiente misión, mediante el diseño de niveles y las mecánicas del videojuego el jugador se prepara para actuar y centrarse en acabar con los enemigos, resolver los acertijos y también explorar las zonas jugables que el desarrollador permite ver. Lo siguiente de nuevo es una cinemática que sirve de premio por haber completado esa misión. Según

González (2019) estas son las palabras de Bruce Straley, director de *Uncharted*, a la hora de combinar estos dos elementos:

Una de las cosas que más me atrajo fue descubrir que una buena historia es exactamente lo mismo que una buena mecánica. [...] Un protagonista con personalidad propia deseará algo y tendrá que superar ciertos obstáculos para conseguirlo. Y eso mismo le ocurre al jugador: entre él y su objetivo hay ciertos obstáculos, ya sean enemigos, el entorno o rompecabezas. Vas a tener que usar mecánicas del juego para superarlas. [...] Pensé que había una manera de hacer que el jugador entendiera los sentimientos de Nathan Drake en cada momento de la historia.²⁰

Uncharted 2: El reino de los ladrones (2009) supuso una mejora tecnológica y de jugabilidad. En cambio, *Uncharted 3: La traición de Drake* (2011) no innovó en este plano, algo que se le achacó en su momento. Lo que buscaba este título era profundidad más en el personaje de Nathan Drake, se muestra más personal conociendo el pasado de Nathan y lo que ronda por su cabeza. Por ello la parte narrativa y el uso de cinemáticas fue en lo que más decidieron centrarse desde el estudio.

La cuarta entrega es la culminación de la saga. *Uncharted 4: El desenlace del ladrón* (2016) se acerca de forma total a una experiencia cinematográfica. Con Neil Druckman y Bruce Straley a la cabeza del desarrollo, lo interesante del título es como se desarrollan aún más a los personajes y su énfasis en las emociones. Nathan ya está retirado de los viajes aventureros y ahora se encuentra viviendo tranquilamente con Elena. A diferencia de los primeros juegos, Elena cobra más importancia y profundidad pues se ha convertido en un pilar fundamental que siempre ha estado allí apoyando al cazatesoros. Sin embargo, Drake añora la vida de antes y se está sacrificando por su mujer, por lo que cuando su hermano le pide que haga una última aventura, el protagonista se siente confuso y no sabe cómo relacionar ambas vidas.

Gracias a las técnicas de captura de movimiento y de expresión facial, consiguen contar mucho más a través de sus gestos. Para reforzar esto, la cámara se mantiene con largos primeros planos observando las reacciones para que produzcan algo en el jugador/espectador. Otra cosa en la que mejora el

²⁰ González, Diego (2019): *De Hitchcock a Ghibli: la sutileza en los videojuegos según el codirector de Uncharted y The Last of Us*, El Español [13/diciembre/2019] (en línea): https://www.elspanol.com/cultura/20191213/hitchcock-ghibli-videojuegos-uncharted-the-last-us/451705687_0.html

videojuego con respecto a sus entregas anteriores es el control del ritmo narrativo. Dota de ciertas pausas al juego si es necesario y la presencia de numerosas secuencias y diálogos en tiempo real invitan a vivir las escenas que van ocurriendo a lo largo del videojuego.



Ilustración 11. *Uncharted 4: El desenlace del ladrón* (2016)

3.2.2. THE LAST OF US

¿Y por qué hay un cambio tan significativo entre los tres primeros títulos y este? Las mejoras técnicas tras el cambio de PlayStation 3 a PlayStation 4 ayudaron a ello, pero sin duda fue por el lanzamiento entre medio de otra nueva propuesta desarrollada por el estudio, *The Last of Us* (2013). Para muchos jugadores es considerado como uno de los mejores juegos de la historia y a su vez la cúspide entre la relación de cine y videojuegos.

Mientras se estaba realizando la tercera parte de *Uncharted*, se le encargó a parte del equipo desarrollar una nueva historia alejada de lo anteriormente visto. Amy Hennig, la guionista principal del estudio, seguía en la saga de Nathan Drake y no había escrito por primera vez desde su llegada una obra de Naughty Dog.

La historia fue llevada a cabo por Neil Druckman y Bruce Straley, al igual que en *Uncharted 4*, y con ello se alejó de la fórmula narrativa que seguía el estudio con sus últimas obras. El toque humorístico desaparece completamente y los creadores se adentran en la historia del viaje de Joel y Ellie. El videojuego arranca con la propagación y mutación del hongo *cordyceps*, que está afectando a los humanos. En esta situación, el jugador controla a Sarah, la hija del

protagonista Joel, y tras escapar inicialmente de la ciudad debido al pánico, un militar termina disparando a la hija. Tras este prólogo, pasan 20 años y es ahí cuando se desarrolla la historia del videojuego. La humanidad se ha visto sumida en un mundo postapocalíptico y Joel, que sigue arrastrando el trauma de la pérdida de su hija, vive como contrabandista. En uno de esos encargos se encuentra con la otra protagonista de la historia, Ellie, una joven que parece tener la cura pues no puede ser infectada por el hongo. Así pues, la trama girará en torno al viaje que deben recorrer por todo Estados Unidos para salvar el mundo.

Naughty Dog se acerca a muchas influencias de películas que tratan temas parecidos. De hecho, los propios creadores declararon que *La Carretera* (John Hillcoat, 2009) o *Los Hijos de los hombres* tuvieron mucha repercusión a la hora de crear la obra. Incluso la escena de los créditos iniciales recuerda a los de la versión de Zack Snyder de *Amanecer de los muertos* (2004).

The Last of Us habla sobre la pérdida de todo lo que las personas aman y el ser humano llevado a situaciones límite. De sobrevivir y proteger a todos los seres queridos sin importar los motivos que sean. Es muy visceral, crudo y violento. Además, la iluminación y la serie de planos generan muchas situaciones que favorecen a la atmósfera del videojuego. Cuando hay poca iluminación, indica que es una zona de peligro y es necesario andarse con cuidado de los acechadores, las personas mutantes del hongo. Sin embargo, la luz expresa la calma, los momentos de exploración. Hay un control interesante del silencio y la pausa narrativa, que hace que los jugadores puedan interactuar con el entorno y también da pie a conversaciones entre los dos personajes. Esto es algo que toma posteriormente *Uncharted 4*.

Con este título, el estudio comenzó a trabajar de manera más insistente en la relación entre personajes, en cómo nadie vale por sí solo y es gracias a los que le rodean que crece y madura como persona. Joel ha perdido la capacidad de querer, es un superviviente que hace cualquier cosa por seguir con vida. Ellie le hace recordar a su hija fallecida, pero la rechaza y la trata como si fuera solo un encargo porque no quiere volver a sentir que puede perder otra vez todo. Finalmente, el viaje que recorren les termina uniendo y termina siendo una figura paterna para la niña. Por otro lado, Ellie hace referencia a esa maduración

prematura por la situación que vive. Es una niña después de todo y ha confiado en personas que le han hecho daño y por eso necesita ser una persona independiente que pueda valerse por sí misma.

El viaje les hace discutir en una infinidad de ocasiones, pero las adversidades y obstáculos les terminan uniendo y se convierten imprescindibles el uno para el otro. Esta relación puede recordar también a películas como *El profesional (Léon)* (Luc Besson, 1994) o *Logan* (James Mangold, 2017) como analiza Charlie Knight en su video *¿The Last of Us y Logan Son La Misma Historia?*

Al final del juego ocurre algo que marca el desarrollo del segundo título. Joel vuelve a mostrar su egoísmo y solo mira por sí mismo. Y es que para crear una cura deben extraer los órganos de Ellie, pero el protagonista decide rescatarla y asesinar a los que iban a estudiar su cuerpo. La niña estaba inconsciente y no se enteró de lo que ocurrió, por lo que Joel decide mentirle sobre lo sucedido. Ellie tiene que aceptar eso, aunque sospecha que es mentira y se da cuenta de que acaba de perder el control sobre su propia vida.

The Last of Us 2 (2020) es el punto de partida de esta situación. La obra se centra esta vez más en Ellie, en cómo ha pasado de tener que ser protegida en todo momento a ser ella la que protege a sus seres queridos. Ese sentimiento de culpabilidad por no conseguirlo se ve acrecentado con la muerte sin escrúpulos de Joel al inicio del juego. Ellie terminó descubriendo lo que Joel hizo y por ello no pudo perdonarlo nunca, sin embargo, es una persona a la que quería y su pérdida la lleva a un camino de venganza sin sentido en el que comete actos atroces. El último título de Naughty Dog hasta la fecha es la creación más ambiciosa que la industria del videojuego ha hecho. Es una proeza tecnológica por parte todos de los departamentos que han participado en esta segunda. A nivel narrativo, fotográfico y de sonido roza el realismo y con ello la pretensión del equipo por buscar el parecido a una película. Las animaciones de los personajes combinadas con una jugabilidad donde cada bala o golpe se siente hacen que parezca un continuo plano secuencia.



Ilustración 12. The Last of Us 2 (2020)

Aun con todo, el juego fue muy criticado en su lanzamiento por la muerte de Joel y controlar durante una parte del juego a la persona que lo mató, Abby. Pero es que el juego nos recuerda que Joel nunca fue un santo, es un superviviente que mira para sí mismo y las personas que quiere. Por otro lado, Abby no tiene opción ya que este mató a su padre, uno de los científicos que iban a estudiar el cuerpo de Ellie. El juego de esta forma nos hace vivir todo lo que ella pasó y que en ese mundo no hay buenos ni malos.

Naughty Dog ha tenido la capacidad de crear videojuegos que combinan magistralmente el uso de cinemáticas con jugabilidad. No obstante, hay otro tipo de pretensión al acercamiento del lenguaje cinematográfico, uno que prima las historias y experiencias por encima de la jugabilidad y que con ello rozan el parecido a una película.

3.3. AUTORES EN EL VIDEOJUEGO

La evolución y desarrollo del videojuego a lo largo de los años ha dado lugar a la aparición de creadores autores cuya visión está muy marcada a la hora de llevar a cabo sus videojuegos. Este concepto ha derivado de la concepción que se tenía en el mundo del cine, tras la aparición de los primeros críticos de la *Nouvelle Vague*, encabezada por André Bazin y directores como François Truffaut o Jean-Luc Godard. Así pues, aparece el papel de ciertos desarrolladores con una visión propia y característica que buscan narrar una buena historia con la mejor tecnología posible, incluso si es limitando la jugabilidad al jugador.

3.3.1. HIDEO KOJIMA

Posiblemente Hideo Kojima sea una de las figuras que más ha revolucionado la industria del videojuego, siendo el primer autor reconocido como tal y a su vez por ser uno de los causantes de traer el cine al videojuego. Y es que el japonés es un director frustrado que encontró en el videojuego la forma de narrar como si del medio cinematográfico se tratara.

A finales de los 80 y principios de los 90, los guiones y narrativas eran algo completamente secundario, la jugabilidad era lo esencial y se buscaba entretener al jugador. John Carmack, responsable de los juegos de la franquicia *Doom* (ID Software, 1993-2020) y característicos por su escasa narrativa y su enfoque a una jugabilidad frenética, dijo en el año 2003 que los guiones de videojuegos eran tan importantes como en una película porno.

El éxito de Kojima llegó con su segunda obra, *Metal Gear* (Konami, 1987), que además de crear el género de acción y sigilo planteaba una historia fuera de lo común para la época. Su pasión por el cine hizo que el videojuego se basase en las películas de infiltración que tanto le obsesionaban. *Los cañones de Navarone* (J. Lee Thompson, 1961), *La gran evasión* (John Sturges, 1963) y *Rescate en Nueva York* (John Carpenter, 1981) reflejan esas películas de militares y misiones de sigilo e infiltración. Esta última de hecho tiene el personaje de Snake Plissken, gran influencia para la estética del protagonista del videojuego Solid Snake. Al tener una buena acogida, salió una continuación de la historia con *Metal Gear 2: Solid Snake* (Konami, 1990). La tecnología de la época no permitía desarrollar más lo que el autor tenía guardado bajo la manga, así que no fue hasta la llegada del 3D cuando mostró todo su potencial con *Metal Gear Solid* (Konami, 1998).

Pero antes de ello, Kojima se incursionó en el diseño creativo de dos aventuras gráficas que le ayudaron a familiarizarse con la incorporación del cine en el videojuego. *Snatcher* (Konami, 1988) tomaba prestados elementos de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) o *Terminator* (James Cameron, 1984) y *Policenauts* (Konami, 1994) calcaba hasta los personajes de Mel Gibson y Danny Glover en

Arma Letal (Richard Donner, 1987)²¹.

Como ya se ha comentado anteriormente, *Metal Gear Solid* supuso un cambio muy grande de lo que estaban haciendo los videojuegos de la época. Kojima fue el primero en explotar la capacidad de la tecnología del momento e introducir elementos propios de cine para desarrollar un lenguaje propio. Las cinemáticas creadas con el motor del juego generaban planos en tiempo real, incluso se introduce una secuencia de créditos iniciales que ya avisa al jugador de que está jugando a algo parecido a una película.



Ilustración 13. *Metal Gear Solid* (1998)

Al igual que las entregas anteriores, este título cuenta la historia de Solid Snake y como intenta acabar con las armas de destrucción llamadas *Metal Gear*. Además, es en esta entrega cuando se revela que es un clon genético de Big Boss, enemigo en los dos títulos antecesores, y que su hermano mellizo Liquid Snake es su nuevo enemigo. Kojima tiene la capacidad de contar buenas historias, pero también ha sido capaz de crear momentos icónicos en cuanto a la interactividad con el jugador se refiere. El enfrentamiento contra Psycho Mantis siempre será recordado por cómo el japonés rompe la cuarta pared, algo que también suele ocurrir en el cine. Esta vez el enemigo dice tener poderes psíquicos y leer la memoria del jugador, no la de Solid Snake. Lo que ocurría es que leía la tarjeta de memoria de la PlayStation, de forma que sabía a qué jugaba el jugador, incluso era capaz de mover el mando de una dirección a otra si se dejaba en el suelo o en la mesa, o de “apagar” la televisión. Para derrotarlo, el jugador debía cambiar el mando al segundo puerto de la consola.

²¹ Cinemanía (2016): Las "películas interactivas" en las que Hideo Kojima unió el cine y los videojuegos, Cinemanía [4/diciembre/2016] (en línea): <https://www.20minutos.es/cinemanía/noticias/las-peliculas-interactivas-en-las-que-hideo-kojima-unio-el-cine-y-los-videojuegos-71827/?autoref=true>

Los siguientes videojuegos continúan expandiendo la trama que gira en torno a Solid Snake, aunque en *Metal Gear 2: Sons of Liberty* (Konami, 2001) el japonés engaña a los jugadores que piensan que van a seguir jugando con el hasta ahora protagonista. En realidad se controla a Raiden, un joven soldado que termina aliándose con Snake para acabar con un nuevo enemigo, Revolver Ocelot.

La tercera entrega lleva al jugador a los orígenes de toda la historia, en plena Guerra Fría y con la trama esta vez centrada en los inicios de Big Boss. La mejora de las mecánicas y jugabilidad hacían más realista las animaciones del personaje y conseguían estar a la altura de la historia. No obstante, tras muchos años y varias entregas, el videojuego fue dejando agujeros de guion y tramas sin resolver, así que Kojima decidió dedicar *Metal Gear 4: Guns of the Patriots* (Konami, 2008) a cerrar esas vías argumentales. La forma en la que lo hizo se acercó más al plano cinematográfico y es por ello por lo que casi la mitad del juego se basa en escenas pregrabadas y conversaciones de radio. La libertad del jugador se limita a poder mover la cámara y cambiar entre planos y el *gameplay* solo sirve de unión entre las cinemáticas. Según Villalobos (2015:63): “*Metal Gear Solid 4* es la escena pregrabada como premio a todo lo jugado en las entregas anteriores”.

Como fin a la saga, *Metal Gear V: The Phantom Pain* (Konami, 2015) supone un acercamiento más próximo a lo que es una obra autoral. La estructura del videojuego se divide en episodios y al final de cada uno de ellos aparecen créditos con los personajes y estrellas invitadas que aparecen. El videojuego narra al jugador su historia sobre la redención de Big Boss y el origen real del antagonista del primer *Metal Gear*, que no es este Big Boss sino Venom Snake. Lo que Kojima ha dejado claro es que para contar una buena historia y avanzar en ella se necesitan momentos cinematográficos. Así pues, a diferencia de juegos como los de Naughty Dog, no hay una fusión de los elementos del lenguaje cinematográfico con la jugabilidad e interactividad del medio. Lo que hay es alternancia entre cine y videojuegos, como de nuevo aporta José María Villalobos (2015:65).



Ilustración 14. *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (2015)

Tras todo un éxito con la saga, Kojima decidió embarcarse en otros proyectos. *Silent Hills* venía a cambiar el género del terror en los videojuegos, todo ello con la ayuda de Guillermo del Toro. Ahora bien, su P.T (*Playable Teaser*) no fue suficiente para convencer a los dueños de Konami y quedó cancelado. Debido a las diferencias creativas y económicas, el autor decidió marcharse de la compañía para trabajar con su equipo independiente, Kojima Productions.

Es en este contexto cuando llega su último juego publicado hasta la fecha, *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019). El japonés, ya con total libertad creativa, explora sus reflexiones sobre los dos mundos, el de los vivos y los muertos, y que había iniciado ya con la entrega cancelada. Y es por esta libertad creativa como cada vez más decide alejarse del videojuego convencional. Plano de Juego en su vídeo *Death Stranding – El abandono de los videojuegos (Narrativa Transcendental)*²² explora cómo Kojima busca contar una historia parecida a la de una película, que no podemos controlar, por medio del videojuego, que en el que sí podemos hacerlo. El juego trata más la narrativa que las mecánicas, dejándolas en un segundo plano. Es un triple A y cuenta con la participación de actores de la talla de Norman Reedus o Mads Mikkelsen, pero sus ideas son tan simples como la de ser un *walking simulator*, perteneciente a las de un juego *indie*.

²² Plano de Juego (2019): *Death Stranding – El Abandono de los Videojuegos (Narrativa Transcendental)* | PLANO DE JUEGO, YouTube [12/noviembre/2019] (en línea): <https://www.youtube.com/watch?v=MH0OZgnyeBw>



Ilustración 15. *Death Stranding* (2019)

3.3.2. DAVID CAGE

Y si se habla de desarrolladores que deciden primar la narrativa y las escenas cinemáticas antes que cualquier forma de interactividad, David Cage es quizá el autor con más predisposición a ello. Con la ayuda de su equipo, Quantic Dream, ha sido el que más lejos ha llevado el concepto de limitar la jugabilidad en pos de escribir guiones profundos y usar la tecnología que ofrece el medio para capturar los movimientos y expresiones de los personajes.

El autor francés siempre ha manifestado el potencial del videojuego, que su futuro está en el significado y puede ser usado para hablar sobre sus experiencias y que a su vez lleguen al jugador. Además, es crítico con el medio pues tacha a la mayoría de los videojuegos de ser muy simples y solo centrados en violencia y tiroteos. Se preocupa por el mundo del videojuego y en palabras de Dayo (2017:45): “Sus cavilaciones, preguntas y deseos, son los nuestros. Sus sueños son los de la industria. Él desea un futuro mejor para el videojuego, y no para de hablar sobre qué espera del futuro, qué tenemos que corregir”.

Cage comenzó a explorar y poner en práctica sus ideas con obras como *Omikron: The nomad soul* (1999) y *Fahrenheit* (2005), pero no fue hasta el lanzamiento de *Heavy Rain* (2010) cuando obtuvo el éxito en lo que andaba buscando. El argumento trata sobre Ethan Mars, un hombre casado y con dos hijos que lleva una vida feliz. Sin embargo, tras la muerte de uno de sus hijos tras atropellarlo un coche sufre una gran depresión y pierde toda su vida. Para más colmo, un misterioso asesino que deja origamis en las víctimas secuestra a

su hijo y debe pasar una serie de pruebas impuestas por el criminal para salvarlo. Así pues, el jugador controla a Ethan, pero también a una periodista, un detective privado retirado y un agente del FBI, que forman parte debido a sus investigaciones sobre el asesino. El título reconfiguró el género de las aventuras gráficas y creo el subgénero que se conoce hoy en día como *drama interactivo* o *película interactiva*.

Quantic Dream supo con *Heavy Rain* (2010) cómo desarrollar esa ideología que perseguían. El estudio ofrecía una historia lineal con personajes tridimensionales, con profundidad, y en la que los planos y el ritmo de la trama eran controlados por el creador, dando así una apariencia más cinematográfica. A su vez el juego quiso que el jugador viviera esa experiencia participando en la narración. Mediante la toma de decisiones, el jugador es el responsable de los actos que ocurren en la historia afectando a su transcurso. Puede no encontrarse al asesino o incluso morir algún protagonista. De esa forma, Cage quiere mostrar que no hay una pantalla de fin del juego como ocurre en la mayoría de los videojuegos y a pesar de la capacidad de tomar decisiones, cosa que no puede darse en el cine, que todo avance como si de una película se tratara.

Otro de los elementos que desarrollaría el estudio con este título y que aplicará después en los siguientes es la introducción de los eventos de *quicktime events*. La jugabilidad del videojuego consiste entonces en presionar ciertos botones o hacer ciertos movimientos con el mando para que la acción continúe y es en estos movimientos donde el jugador siente presión porque tiene que reaccionar rápido ante un tiempo limitado para la consecución del acto.

Con *Beyond: Two Souls* (2013) fueron más ambiciosos. La historia se centra esta vez en la vida de Jodie Holmes, una joven que desde pequeña está unida a un espíritu cuyo nombre es Aiden. Ante tal situación paranormal, el científico Nathan Dawkins decide cuidarla e investigarla. La búsqueda del fotorrealismo y transmitir más emoción al usuario, llevó a Quantic Dream a trabajar en las expresiones de los personajes y su peso en la historia. Por ello, decidieron contar con actores reales como Elliot Page para el papel de Jodie y Willem Dafoe para el de Nathan. La tecnología de expresión facial se mejoró también con respecto

Heavy Rain, donde se roza el famoso Valle del Inquietante²³.

También David Cage desarrolló el lenguaje cinematográfico añadiendo escenas más espectaculares y jugando con el desenfoque y los planos semisubjetivos que nos indica lo que ve la protagonista, pero siendo conscientes de que seguimos siendo los jugadores/espectadores. Por otro lado, la interfaz del juego en los momentos de *quicktime event* se ve reducida a simples puntos, por lo que es algo minimalista que casi no se aprecia y que ayuda a que parezca más una película.



Ilustración 16. *Heavy Rain* (2010)

Sin embargo, el juego falla y es en su ejecución de la trama. La historia de por sí resulta interesante, pero lo que hace Cage es jugar con el orden cronológico de esta y crear momentos de *flashbacks* y *flashforwards*. Si bien *Beyond: Two Souls* quería imitar la filosofía de *Heavy Rain*, es decir, el hecho de que las decisiones elegidas por el jugador son relevantes, no termina consiguiéndolo porque los continuos cambios de espacio y tiempo eliminan la sensación de que una decisión mal llevada pueda converger en el cambio de los acontecimientos o la muerte de Jodie. Cabe destacar que el videojuego se estrenó en el festival de cine de Tribeca en 2013.

Detroit: Become Human (2018) es la última obra del estudio y también la más perfilada. Esta vez Cage se introduce en un tema tan serio como es la discriminación y hace un símil con la situación que viven las personas negras en la actualidad, pero con androides. Esta perspectiva diferente y original se sitúa en Detroit en el año 2038, un futuro no muy lejano donde los androides han

²³ Díaz Hernández, María (2015): *¿En qué consiste la teoría del valle inquietante?*, Hipertextual [19/agosto/2015] (en línea): <https://hipertextual.com/2015/08/teoria-del-valle-inquietante>

evolucionado de tal manera que son usados para labores como el cuidado del hogar, el mantenimiento o incluso el cuidado de personas. El reemplazo de las personas a la hora de realizar estas labores enfurece a gran parte de la población y se produce una cierta segregación hacia las máquinas. Como la tecnología ha avanzado tanto, estos androides son casi idénticos y para diferenciarlos llevan un brazalete y un implante en su sien que se ilumina de ciertos colores dependiendo de su estado de ánimo. En este contexto, se presenta la situación de tres androides concretos. Kara es una cuidadora del hogar que es maltratada por un hombre, Connor es un detective encargado de investigar a androides divergentes y Marcus es el cuidador de un hombre ya anciano que le trata como si fuera una persona. Tras fallecer el anciano, Marcus es injustamente tratado y llevado al cementerio de androides y a partir de ese momento inicia una revolución de divergentes, caracterizados por tomar voluntad propia y sentir.

Las decisiones se llevan hasta el extremo y cada acción que haces tiene diferentes finales. Cada línea narrativa puede desembocar en algo diferente. Por otro lado, sigue habiendo una mejora de la tecnología que dota de más realismo a la puesta en escena del videojuego. El estudio trabajó en la captura de las expresiones de los personajes y en sus animaciones a la hora de interactuar con el escenario para combinarlas con las técnicas cinematográficas desarrolladas e implementadas. Pueden observarse así más tipos de planos y juegos con el enfoque.

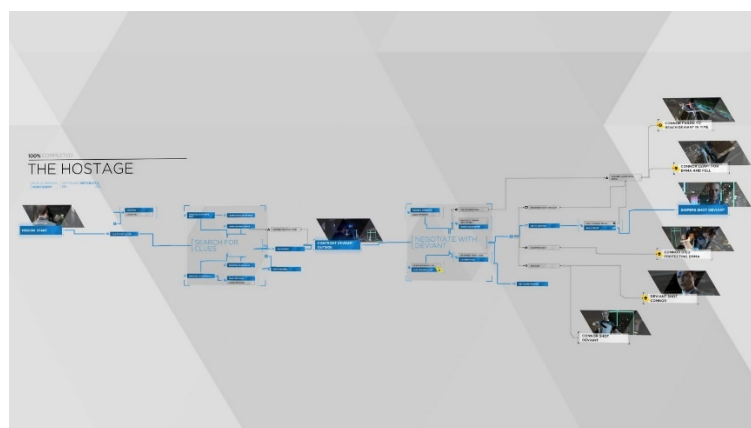


Ilustración 17. Abanico de finales tras una opción en Detroit: Become Human (2018)

La obra de Quantic Dream supuso un cambio en la visión de videojuegos e incluso instó a muchas compañías a desarrollar buenas historias a través del videojuego sin necesidad de tener que explotar al límite las mecánicas o la jugabilidad. *Heavy Rain* influyó en la aparición de aventuras interactivas con formato episódico, que tuvieron una edad dorada durante principios de la década anterior. Compañías como Telltale Games originaron narrativas muy potentes como la de *The Walking Dead* (2012), basada en las aventuras del cómic y que es conocida también por su serie de televisión. *Life is Strange* (Donnod Entertainment, 2015) también destacó por su historia de Max, una joven estudiante de fotografía que tiene la capacidad de retroceder en el tiempo y que, junto a la ayuda de una antigua amiga llamada Chloe, investigarán sobre una visión de Max en la que su ciudad era arrasada por un tornado.

4. CONCLUSIONES

Este trabajo supone un repaso de la relación entre el cine y el videojuego y cómo han sido dos medios que se han beneficiado del uno al otro en mayor o menor medida.

El videojuego ha sido el más beneficiado de esta unión ya que desde sus inicios y su búsqueda por legitimarse como un medio audiovisual serio le llevó a resguardarse en el cine. Si bien el videojuego se copiaba en muchas ocasiones del cine, ha ido aprendiendo con el paso de los años a incorporar ciertos elementos que conforman el lenguaje cinematográfico para darles forma dentro del juego y contar historias y experiencias diferentes. Todo ello gracias a la faceta interactiva, característica que les define y que es imposible de llevar a cabo fuera del medio.

Si bien hay ciertos videojuegos que han incorporado de manera inteligente las herramientas que aporta el cine para crear obras jugables que configuran su propia identidad, hay otros desarrolladores y estudios que han apostado por usar todos los elementos posibles del cine para crear lo que se conoce como *películas interactivas*.

Los dos juegos de *The Last of Us* han supuesto la unión más equilibrada entre cine y videojuegos. La construcción de la historia mediante la narrativa y la sucesión de planos y cortes no han supuesto una pérdida de la jugabilidad por parte del jugador. Aun con ello, la forma del diseño de los personajes y sus animaciones han llevado a que, cuando el jugador tiene el control de la situación, constantemente parezcan planos secuencias alargadas.

Las pretensiones de David Cage son lejanas a las de Naughty Dog y lo que busca es transmitir al jugador experiencias como las que causa el cine. Accede a todos los elementos cinematográficos posibles y limita el poder de control al jugador, pero a su vez cada ocasión en la que interviene lo hace sentir importante dentro del transcurso de los acontecimientos.

Por otro lado, hay ciertos juegos que rehúyen completamente de elementos tan usados en el videojuego para contar historias como son las cinemáticas. *Half Life*

2 supuso un cambio y es una inspiración para aquellos que deciden narrar en un videojuego de forma totalmente interactiva.

El cine, en cambio, es el más repercutido de esta unión porque ya posee su propio lenguaje y ha podido usar pocos elementos del videojuego porque la interactividad es muy difícil ser llevada al cine. Pero eso no significa que los elementos que ha tomado prestados no sean importantes para su desarrollo en la actualidad. Las tecnologías CGI han reconfigurado la producción de películas y les ha permitido crear mundos y ficciones que no estaban a su alcance antes del nacimiento del videojuego.

Para finalizar, es conveniente destacar la frase de Villalobos (2015: 219) que resume esta relación: “Cine y videojuegos van hoy más de la mano que nunca, no se entorpecen, por el contrario, se enriquecen mutuamente, y las líneas que unen ambas partes son cada vez más visibles”.

BIBLIOGRAFÍA

Libros

Altozano, José “Dayo” (2017): *El Videojuego a través de David Cage*. Sevilla, Héroes de Papel.

Villalobos, José María (2015): *Cine y videojuegos: un diálogo transversal*. Sevilla, Héroes de Papel.

Referencias Web

Altozano, José (2016). *Pequeños detalles: Resident Evil 4*. Eurogamer (en línea): <https://www.eurogamer.es/articles/pequenos-detalles-resident-evil-4-dayoscript> (fecha de consulta: 16/06/2021)

Boss Fight Database. (2016). *Dark Souls 3: Lothric, Younger Prince and Lorian, Elder Prince Boss Fight (4K 60fps)* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=rk6mzf240Ew> (fecha de consulta: 16/06/2021)

Cano, Jorge (2020). *Ready Player One: TODAS las referencias y Easter Eggs de juegos, películas y más*. Vandal (en línea): <https://vandal.elespanol.com/reportaje/todos-los-cameos-y-referencias-de-ready-player-one> (fecha de consulta: 16/06/2021)

Charangaming. (2018). *DARK SOULS - LA NARRATIVA SILENCIOSA* [Vídeo]. YouTube (en línea): <https://www.youtube.com/watch?v=hV-09mtoBPM> (fecha de consulta: 16/06/2021)

Charlie Knight. (2018). *¿The Last of Us y Logan Son La Misma Historia? – Análisis Del Guion* [Vídeo]. YouTube (en línea): <https://www.youtube.com/watch?v=3G95S4IIIUc&t=88s> (fecha de consulta: 16/06/2021)

Cinemanía (2016). *Las 'películas interactivas' en las que Hideo Kojima unió el cine y los videojuegos*. Cinemanía (en línea): <https://www.20minutos.es/cinemanía/noticias/las-peliculas-interactivas-en-las-que-hideo-kojima-unio-el-cine-y-los-videojuegos-71827/?autoref=true> (fecha de consulta: 16/06/2021)

DayoScript (2012). *¿Para qué necesitamos las cinemáticas? - Post Script* [Vídeo]. YouTube (en línea): <https://www.youtube.com/watch?v=4RE5RjXWutM> (fecha de consulta: 16/06/2021)

- DayoScript. (2018). *El Ciudadano Kane de los videojuegos no existe - Post Script* [Video]. YouTube (en línea): <https://www.youtube.com/watch?v=5pX6CfsWgHw> (fecha de consulta: 16/06/2021)
- DayoScript. (2019). *Cómo Nintendo resucitó el videojuego [Primera Parte] | La Leyenda del Videojuego [Episodio 6]* [Video]. YouTube (en línea): <https://www.youtube.com/watch?v=8vAKPKnzwew&t=1234s> (fecha de consulta: 16/06/2021)
- Díaz Hernández, Marianne (2021). *¿En qué consiste la teoría del valle inquietante?* Hipertextual (en línea): <https://hipertextual.com/2015/08/teoria-del-valle-inquietante> (fecha de consulta: 16/06/2021)
- Dimitropoulos, Stav (2020). *Hollywood: por qué la industria del cine depende ahora más que nunca de la tecnología de los videojuegos*. BBC (en línea): <https://www.bbc.com/mundo/noticias-53371949> (fecha de consulta: 16/06/2021)
- Ebert, Roger (2010). *Video games can never be art*. Roger Ebert (en línea): <https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art> (fecha de consulta: 16/06/2021)
- García, Enrique (2017). *Chell y Freeman no hablan porque «podrían ser cualquiera»*. MeriStation (en línea): https://as.com/meristation/2011/05/09/noticias/1304938080_090569.html (fecha de consulta: 16/06/2021)
- González, Diego (2019). *De Hitchcock a Ghibli: la sutileza en los videojuegos según el codirector de Uncharted y The Last of Us*. El Español (en línea): https://www.elespanol.com/cultura/20191213/hitchcock-ghibli-videojuegos-uncharted-the-last-us/451705687_0.html (fecha de consulta: 16/06/2021)
- ILMVFX. (2020). *The Virtual Production of The Mandalorian, Season One* [Video]. YouTube (en línea): <https://www.youtube.com/watch?v=gUnxzVOs3rk&t=212s> (fecha de consulta: 16/06/2021)
- Lambie, Ryan (2012). *The growing influence of videogames on movies*. Den of Geek (en línea): <https://www.denofgeek.com/movies/the-growing-influence-of-videogames-on-movies/> (fecha de consulta: 16/06/2021)

- Plano de Juego. (2019). *Death Stranding - El Abandono de los Videojuegos (Narrativa Trascendental) | PLANO DE JUEGO* [Vídeo]. YouTube (en línea) <https://www.youtube.com/watch?v=MH0OZgnyeBw> (fecha de consulta: 16/06/2021)
- Sedman, David y Clark, Randy (2013). *New Screen Order: How Video Games are Changing Cinema Interiority*. The Cine-Files (en línea): <http://www.thecine-files.com/new-screen-order/> (fecha de consulta: 16/06/2021)
- SensaCine. (2020). *The Last of Us Parte II | PRESS START* [Vídeo]. YouTube (en línea): <https://www.youtube.com/watch?v=Czpbyhq8kCQ&t=939s> (fecha de consulta: 16/06/2021)
- Solo, Miguel (2018). *La Primera Era del 3D: La generación que lo cambió todo*. MeriStation (en línea): https://as.com/meristation/2018/10/19/reportajes/1539948499_015444.html (fecha de consulta: 16/06/2021)
- TED en Español (2016). *¿Por qué son obras de arte los videojuegos?* | María Luján Oulton [Vídeo]. YouTube (en línea): <https://www.youtube.com/watch?v=IO6X1nZuAOc> (fecha de consulta: 16/06/2021)
- TEDx Talks (2009). *An argument for game artistry* | Kellee Santiago | TEDxUSC [Vídeo]. Youtube (en línea): <https://www.youtube.com/watch?v=K9y6MYDSAww&t=254s>
- Xuses. (2021). *DMC5SE These Vergil Combos Will Break Your Controller Devil May Cry 5: Special Edition* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=l4k-eY8pplk> (fecha de consulta: 16/06/2021)